SpellForce

The Order of Dawn



Руководство

Phenomic Game Development

Руссобит-М
www.russobit-m.ru

JoWooD Productions

Компания Руссобит-М
ул. Вучетича, д. 9
127206, Москва. Россия.



Веб-сайт Russobit-M: http://www.russobit-m.ru
Форум игры “Spellforce”: http://www.russobit-m.ru/forums/

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria



Веб-сайт JoWooD: www.jowood.com
Веб-сайт “Spellforce”: www.spellforce.com

© 2003 by Phenomic Game Development.
Производство JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria. Все права защищены.

© 2004 Russobit-M. Все права защищены.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Некоторые люди имеют предрасположенность к потере сознания и приступам эпилепсии под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии.

Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь у врача.

Если у вас в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, то НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

Техническая поддержка

В России техническую поддержку осуществляет Отдел Технической Помощи компании Руссобит-М.

Если у Вас возникли проблемы с программой, позвоните нам по телефону: **(095) 979 55 59** или напишите e-mail: **support@russobit-m.ru**

Вы можете также написать нам по адресу:
"Отдел Технической Помощи"
"Руссобит-М"
ул. Вучетича, д. 9
127206, Москва. Россия.

Дополнительную информацию по играм Вы найдёте на нашем сайте: **www.russobit-m.ru**



Используется технология по лицензии GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.



Используется технология Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. Используется по лицензии.



Используется технология Miles Sound Sytem Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. Используется по лицензии.

© 2003 Phenomic Game Development. Все права защищены.
© 2004 Компания Руссобит-М. Все права защищены.

Благодарности

Выражаем благодарность разработчикам бесплатного программного обеспечения, использованного в данной программе.

Язык Lua, разработанный и написанный Вальдемаром Селес, Роберто Иерусалимски и Луисом Энрике де Фигуэридо. Lua Copyright © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. Все права защищены. Подробные сведения указаны на сайте www.lua.org.

Zlib Copyright © 1995-2002 Жан-Лу Гайли и Марк Адлер. Подробные сведения указаны на сайте www.gzip.org/zlib.

STLport Copyright © 1999,2000 Boris Fomitchev. Подробные сведения указаны на сайте http://www.stlport.org.

Boost Smart Pointer Library, Copyright © 1998,1999 Грег Колвин и Беман Дейвс, Copyrigh © 2001, 2002 Peter Dimov

СОДЕРЖАНИЕ

	Страница
1. Установка и начало игры	*6*
2. Предисловие......................................	*7*
3. Начиная игру	*8*
4. Главное меню	*8*
5. Управление	*12*
6. Инвентарь	*21*
7. Создание поселения.........................	*25*
8. Сражения..	*30*
9. Коллективная игра	*36*
10. Авторы	*38*
11. Команды клавиатуры и мыши..........	*41*

1. Установка и начало игры

Системные требования

Минимальная конфигурация:

Процессор – с тактовой частотой 1ГГц
ОЗУ – 256 Мб RAM
ОС – Windows® 98/ME/2000/XP
Видеокарта - AGP 3D, 32 Мб оперативной памяти (аналог nVidia GeForce2MX или лучше)
Свободного места на жестком диске - 2.5 Гб
DirectX®9.0a или более новый

Рекомендуемая конфигурация:

Процессор – с тактовой частотой 1,8 ГГц
ОЗУ – 512 Мб RAM
ОС – Windows® 98/ME/2000/XP
Видеокарта - AGP 3D, 64 Мб оперативной памяти (аналог nVidia GeForce 4 Ti или лучше)
Звуковая карта
Свободного места на жестком диске - 2.5 Гб
DirectX®9.0a или более новый

Установка игры

Для установки игры поместите компакт диск игры “SpellForce - Gold Edition” в CD-ROM дисковод.

Если на вашем компьютере включена опция автоматического запуска компакт-дисков, появится меню автозапуска. Если же эта опция отключена, откройте Проводник Windows, щелкните по имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду “Автозапуск” (“Autoplay”) из появившегося контекстного меню.

Если игра по прежнему не запускается, щелкните по имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду “Проводник” (“Explorer”). Затем дважды щелкните по файлу “autorun”. В появившемся меню автозапуска выберите пункт “Установить игру” и следуйте инструкциям на экране.

Удаление игры

Удалить игру с компьютера можно, воспользовавшись пунктом “Удалить игру” в меню “Пуск/Программы(Start/Programs)/Russobit-M/SpellForce - Gold Edition/”..

Запуск игры

После установки игры вы можете запустить ее следующими способами:

- Дважды щелкните на пиктограмме “SpellForce - Gold Edition” на вашем рабочем столе.
- В меню Пуск/Программы (Start/Programs), перейдите в папку “Russobit-M”, затем “SpellForce - Gold Edition”. Выберите ярлык “SpellForce - Gold Edition”.
- Откройте “Проводник” (“Explorer”), перейдите в папку, куда вы установили игру “SpellForce - Gold Edition”. Запустите файл “SpellForce.exe”.

Через несколько секунд игра будет загружена, и вы перейдете в главное меню.

2. Предисловие

В незапамятные времена Круг магов собрался вместе, чтобы прекратить творящийся на земле хаос и установить мир и покой. Союз 13 магов собирался возродить Золотой Век на земле, при этом они решили, что по истечении 500 лет подчинят себе древние силы стихий – и один из них обретет могущество и власть, что будет превыше всякого воображения. 500 лет должна была занять подготовка, а затем появится “темный странник” и наделит невероятной силой одного из 13 магов.

Так и случилось бы, но жажда власти расколола Круг. Миру пришел конец. И за несколько лет до Ритуала Призвания разразилась великая война, охватившая весь мир, и ни одна раса не осталась в стороне. Наконец, “Темный странник” явился – огромная комета с пылающим хвостом, небеса озарил огонь, и день Призвания настал.

Теперь, как было предопределено, один из магов должен был обрести всемогущество. Каждый из 13 магов Круга начал свой Ритуал Призвания, надеясь, что именно ему суждено стать избранным и получить Неугасимое Пламя – энергию, что струилась в мире и каждом его жителе... Но мощи Огня оказалось слишком много для одного. Неугасимое Пламя, некогда связывавшее мир воедино, стало рвать его в клочья.

Континенты оказались разорваны на куски. Некогда цветущий и прекрасный мир превратился во множество островов, медленно плывущих в бесконечном эфире и соединенных магическими камнями и порталами.

Роэн, один из магов Круга, решил возродить мир. Он посетил множество островов и собрал единомышленников, желавших, как и он, собрать осколки и восстановить разрушенное. Так был основан “Орден Зари”.

Через восемь лет после Ритуала Призвания Роэн решил изменить судьбу мира навсегда. Он воззвал к мощи Руны. И все же... Не все так просто с этим магом Круга. Не всем, что ему известно, он делится с соратниками...

3. Начиная игру

Приветствуем вас в мире "SpellForce"! На вашем пути повстречаются люди, гномы, эльфы, тролли, темные эльфы-дроу и множество других созданий. Вы сможете строить и разрушать поселения. Вы поведете войска в битву со злом. Вы будете изучать магические заклинания и учиться их использовать. У вас появятся верные друзья и злейшие враги. И великое приключение ждет вас!

Из этого руководства вы узнаете, как действовать в мире "SpellForce", что в нем можно делать, и как реализовать это в игре.

Далее в руководстве будут употребляться термины "щелчок" и "двойной щелчок" мыши. Это означает щелчок левой кнопкой мыши. В том случае, если имеется в виду щелчок правой кнопкой, это будет отмечено особо.

"Всплывающие подсказки"

Если вы не уверены, какое действие следует предпринять, или сомневаетесь в значении того или иного элемента интерфейса, укажите курсором мыши на соответствующую пиктограмму или кнопку, и вы увидите всплывающую подсказку, текст которой объясняет назначение данного элемента. То же самое относится к объектам и существам, населяющим мир игры – просто наведите курсор, и вы получите дополнительную информацию. Когда вам больше не понадобятся всплывающие подсказки, вы можете отключить их в меню настроек..

4. Главное меню

В главном меню вы можете выбрать нужный вам тип игры, а также изменить основные настройки.

Кампания

Кампания – это режим индивидуальной игры. Выберите этот тип игры, чтобы погрузиться в увлекательный мир "SpellForce".

Когда вы впервые выбираете индивидуальную игру, вам будет предложено создать нового персонажа или выбрать одного из готовых. Этот персонаж и будет вашим главным героем на протяжении всей игры..

Создание нового персонажа для кампании

Создание персонажа начинается с имени. Затем при помощи кнопок под полем для имени выберите пол персонажа – мужской или женский. Чтобы как следует рассмотреть персонажа, вы можете переключаться из вида фигурки в полный рост к портретному виду и обратно.

Выберите внешность персонажа. Затем, в правом окне, определите начальные способности персонажа. Сначала выберите две категории навыков, в которых персонаж будет разбираться лучше, чем в других, и распределите 30 баллов опыта по характеристикам персонажа. Чтобы узнать, на что влияет та или иная характеристика, наведите курсор на ее название, и в нижней части экрана появится соответствующее описание.

Как только все баллы опыта будут распределены, нажмите на галочку в правом нижнем углу экрана. Создание персонажа будет завершено, и игра начнется.



Выбор готового персонажа для кампании

Если создание собственного персонажа кажется вам слишком сложным, выберите одного из готовых персонажей. Вы сможете прочесть все его характеристики и навыки точно так же, как и при создании собственного персонажа..

Развитие персонажа во время игры

Создаете ли вы собственного персонажа или выбираете одного из готовых, все его характеристики и навыки являются только отправной точкой развития. Характеристики персонажа будут меняться по ходу игры, к тому же ваш персонаж будет приобретать новые навыки, которые пригодятся ему в приключениях. Если вы выбрали готового персонажа, распределение начальных баллов навыков и характеристик будет произведено автоматически, в зависимости от того, какой из предложенных вариантов персонажа вы выбрали.

Управление сохраненными играми

Управление сохраненными играми осуществляется на экране кампании.

ВНИМАНИЕ: когда вы проходите кампанию, все сохраненные игры связаны с определенным персонажем!



Загрузка сохраненной игры

Если вы хотите загрузить сохраненную ранее игру с определенным персонажем, сначала выберите персонажа в левой колонке, затем щелчком мыши выберите сохраненную игру в правой колонке.

Удаление персонажей или сохраненных игр

На этом экране вы можете удалять сохраненные игры и персонажей. Для этого выберите соответствующего персонажа и нажмите кнопку “Удалить персонажа”, или выберите сохраненную игру и нажмите кнопку “Удалить сохраненную игру”. Помните, что при удалении персонажа автоматически удаляются все связанные с ним сохраненные игры!

Обучающая миссия – введение

Если вы впервые начинаете играть в “SpellForce”, игра начнется с введения. В этой миссии вы ознакомитесь с возможностями главного персонажа и научитесь основным принципам игры. Обучающий сценарий необходим для того, чтобы ознакомить вас с управлением и помочь освоиться в мире игры. Если вы хотите начать игру с новым персонажем и пропустить обучение, отметьте галочкой соответствующую опцию под именем персонажа.

Как только вы подтвердите, что создание персонажа закончено, вы окажетесь в игре.

Коллективная игра

Чтобы подробнее узнать о режиме коллективной игры, прочитайте главу в конце данного руководства.

Настройки

Выберите этот пункт меню, чтобы перейти к следующим настройкам игры:

- **Игра:** разнообразные настройки, такие как настройка уровня сложности – можно выбрать “легкий”, и тогда вся игра станет гораздо проще.
- **Изображение:** разрешение экрана и степень детализации.
- **Звук:** громкость.
- **Сеть:** выбор скорости соединения и настройка сети.
- **Сброс**: отменить все изменения, внесенные вами, и восстановить значения по умолчанию.

Всплывающие подсказки помогут вам разобраться в пунктах настройки.

Авторы

Познакомьтесь с теми, кто создал игру “SpellForce”.

Выход

Нажмите “Выход “, чтобы выйти из игры и вернуться на рабочий стол.

5. Управление

В этой главе вы ознакомитесь с основным игровым экраном, узнаете, как действовать в мире игры и как управляться с имуществом.



Расы

В течении игры вы получите возможность управлять шестью расами.

Люди: хорошо сражаются как в ближнем, так и в дальнем бою. Магия, доспехи и архитектура находятся на среднем уровне. Умеют хорошо добывать ресурсы.
Особенность: днем сражаются лучше, чем ночью.

Эльфы: слабы в ближнем бою, но очень опасны в дальнем. Очень хорошие маги, но доспехи у них весьма слабы. Архитектура – средний уровень. Единственная раса, способная заново высаживать деревья.
Особенность: когда эльф сражается в лесу, он получает меньше урона благодаря защите Духа Леса.

Гномы: хорошо сражаются в ближнем бою, но плохие лучники и арбалетчики. Слабы в магии, но обладают отличными доспехами. Строительство развито средне, специализация – добыча ресурсов. Их Разрушитель хорош против зданий противника.
Особенность: когда гном убивает врага, он автоматически повышает свой уровень.

Темные эльфы-дроу: ближний бой – выше среднего, но с дальним боем все обстоит не так хорошо. Великолепно владеют магией, но доспехи оставляют желать лучшего. Сложная архитектура. Вместо работников у них рабы.

Особенность: если дроу убивает врага ночью, тот становится скелетом-рабом.

Тролли: отлично сражаются как в дальнем, так и в ближнем бою. Не владеют магией. Изготавливают отличные доспехи – но только после того, как другие расы снабдят их железом. Простая архитектура. Когда тролль теряет половину жизненных сил, он на несколько секунд впадает в безумие и наносит очень высокий урон врагам.

Особенность: сборщик трупов перерабатывает трупы в пищу.

Орки: отлично сражаются в ближнем бою, но не в дальнем. Владеют магией на уровне выше среднего. Доспехи среднего качества. Архитектура – выше среднего. Когда у орка остается совсем немного запаса здоровья, он бежит с поля боя.

Особенность: в сражении орки поддерживают свой боевой дух особой музыкой.

Экран игрового мира

Вид игрового мира занимает большую часть экрана. Если вы хотите узнать имя персонажа или его запас здоровья, наведите на него курсор.

Вы увидите имя персонажа, а под именем – полосу, показывающую запас здоровья персонажа. Кольцо вокруг персонажей (боевых единиц) и зданий показывает их **принадлежность:**

- **Зеленый круг:** этот персонаж или это здание принадлежит вам, и вы можете его выбрать.
- **Синий круг:** этот персонаж или здание принадлежит союзникам или нейтральной стороне, но управлять им напрямую вы не можете.
- **Красный круг:** здание или персонаж противника.

Прокрутка экрана игры

Чтобы прокрутить вид игрового мира:

- Воспользуйтесь клавишами со стрелками или клавишами “A”, “S”, “D” и “W”.

- Переместите курсор к краю экрана в нужном направлении, и экран начнет прокручиваться. Прокрутка будет происходить до тех пор, пока вы не отведете курсор от края экрана.
- Нажмите и удерживайте правую кнопку мыши. Вид курсора изменится. Переместите курсор в желаемом направлении, затем отпустите кнопку мыши. Прокрутка завершена.

Вращение игрового мира

Нажмите и удерживайте сначала правую кнопку мыши, а затем левую (или удерживайте нажатой среднюю кнопку / колесико прокрутки мыши). Вид курсора изменится. Теперь, если вы переместите курсор влево или вправо, экран будет вращаться. Отпустите обе кнопки, чтобы вернуться к обычному режиму игры.

Как правило, после завершения вращения экран будет автоматически сориентирован на север. Это можно изменить в меню настроек. Чтобы сориентироваться относительно севера, нажмите клавишу “HOME”.

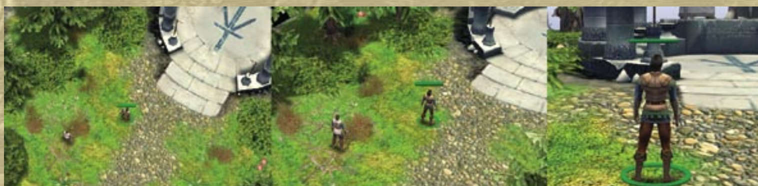
Масштабирование

Вы также можете изменять масштаб игрового мира на экране. Вращайте колесико мыши вверх или нажмите клавишу “Page Up”, чтобы приблизиться.

Если при этом ваш персонаж находится в прямой видимости, то вы переключитесь на вид от третьего лица. Чтобы вернуться к изометрической проекции, вращайте колесико мыши вниз или нажмите клавишу “Page down”.

В виде от третьего лица вы можете непосредственно управлять только главным персонажем.

Щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме вашего персонажа, чтобы он оказался в центре экрана. Затем вращайте колесико мыши вверх или нажмите и удерживайте клавишу “Page Up” или “R”, пока не увидите персонажа со спины. Теперь, чтобы управлять им, вам нужно пользоваться клавишами со стрелками или клавишами “A”, “S”, “D” и “W”. Чтобы персонаж сделал шаг вбок, при движении мышью нажмите и удерживайте правую кнопку мыши, или используйте клавиши “A” и “D”. Чтобы вернуться к изометрической перспективе, вращайте колесико мыши вниз, или нажмите и удерживайте клавишу “Page Down” или “F”.



Окно выбора

При выборе персонажа или любого другого объекта в игре, в окне выбора в нижнем левом углу появляется портрет персонажа или вид объекта крупным планом, а на панели действий внизу экрана появляется перечень действий, которые можно выполнить. Чтобы перейти к выбранному зданию или персонажу, щелкните правой кнопкой мыши на окне выбора. Зеленая полоска в окне выбора обозначает запас здоровья персонажа или состояние здания. Синяя полоска обозначает запас маны персонажа – он уменьшается по мере использования, но восстанавливается со временем.



Перемещение персонажа

Чтобы переместить персонажа, сначала выберите его, затем укажите курсором в ту точку, в которую вы хотите его отправить, и щелкните правой кнопкой мыши. Поднявшийся клуб пыли означает, что персонаж понял команду и отправляется в точку назначения.

Выбор нескольких воинов

Чтобы выбрать группу воинов, а затем приказать им всем переместиться или исполнить общий приказ:

- Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите курсор так, чтобы появилась светлая рамка, и нужные вам воины оказались внутри нее. Вокруг каждого воина, попавшего в рамку, появляется зеленое кольцо. Отпустите кнопку мыши, чтобы завершить выбор группы.
- Удерживая клавишу "SHIFT" последовательно выберите нужных вам воинов. Выберите столько персонажей, сколько необходимо. Чтобы удалить какого-либо воина из выбранной группы – щелкните на нем ещё раз, удерживая клавишу "SHIFT".
- В одну группу вы можете выбрать одновременно до 100 воинов. Пиктограммы в **окне выбора** показывают, сколько боевых единиц вы уже выбрали, и сколько из них принадлежат к одному типу войск. Щелкнув на участке местности правой кнопкой мыши, вы прикажете всем выбранным воинам отправиться в эту точку.

В **окне выбора** вы также можете выбирать отдельные боевые единицы, не отменяя выбора группы. Для этого щелкните на соответствующей пиктограмме в окне выбора, и появится рамка, обозначающая, что последующие приказы относятся только к этому воину или группе воинов. Воспользуйтесь клавишей "SHIFT", чтобы выделить несколько боевых единиц, или клавишей "CTRL" (все боевые единицы одного типа). Удалить персонажей из группы можно при одновременном нажатии клавиши "ALT" и щелчка мыши.

Выбор и создание отрядов



Для удобства командования вы можете объединять войска в отряды и назначать им "быстрые клавиши". Для этого можно воспользоваться шестью маленькими кнопками под индикаторами количества ресурсов или клавишами с цифрами от "1" до "6".

Чтобы назначить выбранной группе (или даже отдельному персонажу) быструю клавишу, нажмите одну из маленьких кнопок вверху экрана или нажмите и удерживайте клавишу "CTRL" одновременно с нажатием нужной цифры. Вверху, посередине экрана появится пиктограмма с цифрой – цифра обозначает количество боевых единиц в данной группе.

Чтобы выбрать отряд, нажмите клавишу с его номером или щелкните на соответствующей пиктограмме. Чтобы отменить назначенную группе клавишу, щелкните по кнопке над соответствующей пиктограммой, и клавиша быстрого вызова освободится.

Цифры над персонажами

В некоторых ситуациях над персонажами появляются цифры. Цвет цифр показывает, что произошло с персонажем.

Маршруты и патрулирование

Подчиненные вам боевые единицы умеют не просто перемещаться по игровому миру из точки в точку. Также они могут выполнять следующие функции:

- **Нажмите и удерживайте клавишу "CTRL", затем щелкните правой кнопкой мыши:** воин отправляется в указанную точку, нападая на всех встреченных противников. (При обычном щелчке правой кнопкой мыши персонаж или воины идут на место назначения, не обращая внимания на противников).
- **Нажмите и удерживайте клавишу "SHIFT", затем щелкните правой кнопкой мыши:** назначение маршрута. Ваши подчиненные идут по точкам маршрута, пока не достигнут последней..
- **Нажмите и удерживайте клавишу "ALT", затем щелкните правой кнопкой мыши:** установка точек патрулирования. Ваши воины будут курсировать от одной точки патрулирования к другой, до тех пор, пока вы не отмените это задание.

Точки маршрута и патрулирования обозначаются флажками. Чтобы удалить эти отметки, выберите воина и отправьте его в другую точку щелчком правой кнопки мыши.

Карта



В правом нижнем углу расположена мини-карта – она представляет собой уменьшенную карту всей игровой территории. Она позволяет мгновенно рассмотреть любую выбранную область. В начале игры большая часть карты каждого острова скрыта непроницаемой черной завесой. По мере того, как ваш персонаж или другие ваши подчиненные разведывают территорию, карта открывается. Области, которые вы уже разведали, остаются видимы на карте всегда, но других существ вы видите только до тех пор, пока в данной области есть ваши подчиненные.

Цветными точками обозначены персонажи и здания. Цвет точек совпадает с цветом обозначений, используемых на игровом экране:

- **Зеленый**: ваш воин или здание.
- **Синий:** здание или существо нейтральны или принадлежат союзнику.
- **Красный**: вражеский воин или здание.

Ваш главный персонаж всегда обозначен большой зеленой точкой. Особые объекты обозначены желтой точкой, а порталы - белой.

Чтобы быстро переместиться к нужной точке игрового мира, щелкните на соответствующей точке на мини-карте. Область, видимая на игровом экране в данный момент, отмечена на карте белым цветом.

Если вы выбрали одного воина или отряд, вы также можете приказать им переместиться, щелкнув по соответствующей точке на мини-карте.



Главный персонаж

Это – ваш основной персонаж в мире "SpellForce", и управление им предоставляет самый широкий спектр возможностей. В верхнем левом углу экрана расположена пиктограмма главного персонажа – если вы щелкните на ней, ваш персонаж будет автоматически выбран. Щелкните на этой пиктограмме правой кнопкой мыши, чтобы сориентировать вид на вашем персонаже. Зеленый индикатор над пиктограммой обозначает запас здоровья вашего персонажа, а синий – его запас маны.

Общение в мире игры

Большинство существ, с которыми предстоит встретиться главному герою, играют важную роль в развитии сюжета. Если над фигуркой человека или другого существа вращается восклицательный или вопросительный знак – значит, у него есть важный разговор или задание для вас. Восклицательным знаком отмечены те существа, общение с которыми необходимо для развития основной сюжетной линии – они дают вам ключевые задания и информацию. Вопросительным знаком отмечены те, кто может дать вам второстепенное задание: такие задания приносят дополнительный опыт или предметы, но на развитии основной сюжетной линии не сказываются. Чтобы поговорить с кем-нибудь, щелкните на нем правой кнопкой мыши.

Пока продолжается диалог, вы не можете управлять своим персонажем. Ускорить диалог можно с помощью клавиши "ПРОБЕЛ". Выбор реплик вашего персонажа осуществляется при помощи мыши или клавиш с цифрами.

Вы сами выбираете вариант ответа, основываясь на информации, полученной в ходе игры. Эти сведения записываются у вас в разделе "Задания" (более подробно см. главу "Инвентарь"). Когда диалог завершен, закройте его при помощи клавиши "ESC" или клавиши "ПРОБЕЛ". После этого игра продолжится.

Торговцы

Почти в каждом поселении вам встретятся торговцы. Узнать торговца можно по значку в виде монеты над его головой. Щелкните на торговце правой кнопкой мыши, и появится экран торговли. В левой колонке расположены предметы, принадлежащие вам, а в правой – товары, которые предлагает торговец. Сначала выберите тот предмет, который вы хотите купить или продать, и торговец предложит вам цену, которая будет зависеть от показателя вашей характеристики “Обаяние”. Если предложенная цена устраивает вас, нажмите кнопку “Купить/Продать”. Вы можете принять его предложение или отвергнуть. В средней колонке вы можете выбрать категорию товара, а также проверить, сколько у вас денег. 100 медных монет равняются одной серебряной, а 100 серебряных – одной золотой монете..



Панель действий

На панели действий, находящейся внизу экрана, расположены три постоянных пиктограммы, а также пиктограммы действий, которые можно совершить с выбранными в данный момент объектами или предметами.

В правом нижнем углу панели находятся три кнопки, отделенные от других орнаментом:

- **Рунные храмы:** щелкните на этой кнопке один раз, чтобы увидеть список действий. Каждому рунному храму характерен свой определенный набор действий. Чтобы поочередно переключиться с одного рунного храма на другой – щелкните по кнопке рунных храмов несколько раз. Чтобы выбранный рунный храм оказался в центре экрана, щелкните на этой кнопке правой кнопкой мыши. (Значение и функции рунных храмов см. далее в этом руководстве.)

- **Построения:** эта кнопка становится доступной только в том случае, если у вас выбран отряд из нескольких подчиненных. Щелкните на этой кнопке, чтобы зафиксировать текущее построение отряда. Помимо этого можно выбрать одно из стандартных построений, предлагаемых на панели действий. Отрядам, в числе которых находится ваш персонаж, назначить построение нельзя.
- **Инвентарь:** щелкните на этой кнопке, чтобы открыть инвентарь (см. следующую главу).



Индикатор ресурсов

В верхней части экрана расположены индикаторы ваших ресурсов. Если вы одновременно управляете двумя разными поселениями, принадлежащими двум различным сторонам сил – Света и Тьмы, то ресурсы этих поселений разделены косой черточкой.



Порталы



Магические порталы – это врата перехода между островами игрового мира. Войдите в портал, чтобы перейти на другой остров, полностью отличающийся от всех остальных и населенный существами, с которыми вы, возможно, никогда ранее не встречались.

Порталы - это двусторонние врата, которыми можно пользоваться без ограничений, кроме тех случаев, когда по сюжету портал закрыт. В таких случаях необходимо выполнить определенное задание, чтобы открыть тот или иной портал.

Путешествие через портал занимает много времени, именно поэтому, вернувшись на прежний остров, вы не найдете возведенных вами ранее поселений.

Внутриигровое меню

Чтобы открыть внутриигровое меню, нажмите кнопку “Меню” в правом верхнем углу игрового экрана. В меню доступны следующие пункты:

- **Настройки:** открыть упомянутое ранее меню настроек.
- **Сохранить:** сохранить игру.
- **Главное меню:** выйти из игры в главное меню..
- **Выйти из игры:** выйти из игры, минуя главное меню.
- **Отмена:** вернуться в игру.

6. Инвентарь

Чтобы открыть окно инвентаря, щелкните на кнопке, расположенной справа на панели действий, или нажмите клавишу “I” на клавиатуре. Чтобы закрыть инвентарь, щелкните на галочке в правом нижнем углу окна или нажмите клавишу “I”. Также это окно можно закрыть нажатием клавиши “ESC”.

Как только у вас будет один или несколько призванных героев, их портреты появятся под портретом главного персонажа в разделах инвентаря “Информация о персонаже” и “Снаряжение”. Чтобы перейти к нужному герою, щелкните на соответствующем портрете.

Заметьте, что некоторые списки предметов в инвентаре занимают несколько страниц — например, предметы, проекты и так далее. В таком случае вы увидите, что страницы пронумерованы, а также присутствуют две стрелки прокрутки.



Характеристики

Здесь вы подробно ознакомитесь с навыками и характеристиками персонажа и призванных героев. Первая строка отведена под самые важные данные: **защита** персонажа, его **запас здоровья** и **запас маны**. Начальный класс защиты зависит от показателей защиты доспехов и прочего снаряжения (см. следующую главу). От уровня персонажа и его выносливости зависит его запас здоровья, а от уровня и показателя мудрости - запас маны. Запас здоровья уменьшается, когда персонаж в бою получает раны, а мана расходуется на применение заклинаний. И мана, и здоровье со временем восстанавливаются. Навыки, указанные в левой колонке, были заданы вами при создании персонажа или приобретены в процессе игры.

Развитие персонажа связано с накопленным им опытом. Опыт накапливается по мере выигранных сражений и выполненных заданий. Больше опыта дается за разных врагов – если вы побеждаете один и тот же тип противника, за него дается все меньше опыта. Как только ваш опыт достигнет определенного предела, персонаж получит новый уровень.

После этого в меню характеристик персонажа появится кнопка “**новый навык**”. Нажав на эту кнопку, вы можете выбрать и получить новый навык. Помимо этого можно просто улучшить уже существующие навыки или характеристики персонажа.

Снаряжение

Слева находится все снаряжение, найденное или приобретенное вами в ходе игры, которое может пригодиться вам или вашим героям. Заметьте, что у персонажа и героев раздел снаряжения общий, поэтому вы легко можете передавать предметы от одного героя другому. Расстояние, разделяющее персонажей, не имеет значения.

Чтобы экипировать персонажа, щелкните на нужном предмете, а затем на соответствующей ячейке на силуэте персонажа (в центре экрана снаряжения).

Справа указано, как данный предмет влияет на характеристики персонажа. Если ячейка предмета в окне снаряжения окрашена красным цветом, это значит, что ваш персонаж не может пользоваться этим предметом, так как ему не хватает каких-то навыков или характеристик.

Укажите курсором на предмет, и вы увидите всплывающую подсказку с описанием требований, которым должен соответствовать персонаж, чтобы его использовать. Иногда предмет занимает несколько ячеек экипировки персонажа. В таком случае ячейка, которую невозможно использовать, тоже окрашена красным. Например, если поместить двуручный меч (предмет, занимающий ячейки и правой, и левой руки одновременно) в ячейку правой руки, то ячейка левой руки станет красной.

Вы можете хранить предметы столько сколько пожелаете, или можете продать их торговцу, или – если вы уверены, что они вам не понадобятся – можете их уничтожить. Чтобы уничтожить предмет, щелкните на нем, а затем на пиктограмме мусорной корзины в нижнем левом углу инвентаря. Помните, что уничтоженный предмет восстановить невозможно.

Заклинания

В ходе игры вы обязательно найдете свитки заклинаний. Чтобы выучить заклинания, их сначала нужно переписать в **книгу заклинаний**, а затем — **запомнить**. Способности ближнего боя тоже относятся к этой категории, но они появляются автоматически, после того, как вы улучшаете свои навыки ближнего боя. Обращаться с этим навыками следует так же, как с заклинаниями.

Щелкните на свитке с заклинанием (в инвентаре), затем на пустой ячейке в книге заклинаний. Заклинание записано. Чтобы применить заклинание в игре, его сначала нужно запомнить. Щелкните на заклинании в книге, затем на свободной ячейке в памяти, которые расположены выше книги. Заклинания, находящиеся в памяти, можно заменять столько раз, сколько угодно – но только на заклинания из книги. О том, как применять заклинания, вы узнаете в главе о сражениях.

Руны

В этом разделе инвентаря хранятся руны и находится ваш рунный планшет. Чтобы призывать героев в Храме Героев, вам нужны руны, и они должны быть вставлены в рунный планшет. Руны определяют тип и силу работников, боевых единиц и героев.

В начале игры у вас есть только руны людей-работников, но с развитием сюжета вы будете находить новые руны и сможете призывать новых, более сильных героев и воинов. Чем выше уровень руны, тем сильнее персонаж, которого эта руна призывает.

В начале игры вам доступны не все ячейки планшета. Они откроются только после того, как ваш персонаж получит соответствующий уровень и накопит опыт.

Вы можете обращаться с рунами, как и со всеми остальными предметами: покупать, продавать их или уничтожать. Тщательно обдумывайте, перед тем как продать или уничтожить руну - ведь вызываемые с ее помощью персонажи могут очень помочь в игре.

Проекты

В меню “Проекты” вашего инвентаря указано, какие здания вы можете строить. Сюда необходимо поместить проекты новых зданий, прежде чем рабочие смогут их построить.

Задания

Ключевые – это то, что должен выполнить ваш персонаж для продвижения по сюжету игры. Второстепенные – побочные задания, и вы можете выполнять их в любое время, когда вам будет удобно. За выполнение этих заданий выдаются награды. Задания вы получаете в ходе развития сюжета (обычно оно объясняется в сюжетном ролике), или прямо в игре, щелкнув правой кнопкой мыши на ком-либо с пиктограммой вопросительного или восклицательного знака над головой.

Щелкните на названии задания, чтобы прочесть подробное описание – оно появится в правой колонке.

При наведении курсора появляется всплывающая подсказка с дополнительной информацией о задании. Невыполненные задания обозначены светло-желтым, а завершенные – серым.

Средняя колонка озаглавлена “Основные задания”, и в ней указаны основные пункты заданий. Щелкните на пункте, чтобы прочесть подробное описание – оно появится в правой колонке. Укажите курсором на подробности, и появится всплывающая подсказка с дополнительной информацией. Невыполненные задания обозначены светло-желтым, а завершенные – серым.

Также для этих целей можно пользоваться кнопками “Текущие” задания и “Выполненные” задания. Если вы не уверены, что вам следует делать дальше, или если вы долго не играли, а теперь загружаете сохраненную игру, сверьтесь со списком заданий.

7. Создание поселения

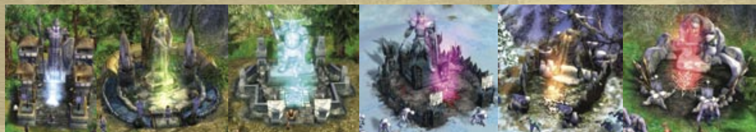
В игре “SpellForce” вам предстоит повстречаться с шестью расами: людьми, эльфами и гномами (они владеют белой магией) и орками, троллями и темными эльфами-дроу (они владеют черной магией). Вам предстоит обустраивать поселения всех шести рас.

У каждой расы свои здания, у боевых единиц – свои способности, и обо всем этом вы узнаете в ходе игры.

Рунные храмы

Ваш персонаж – рунный воин. Руны, которые он носит в рунном планшете, позволяют ему управлять рунными храмами шести рас. Рунные храмы расположены в игровом мире и необходимы для призвания боевых единиц и работников.

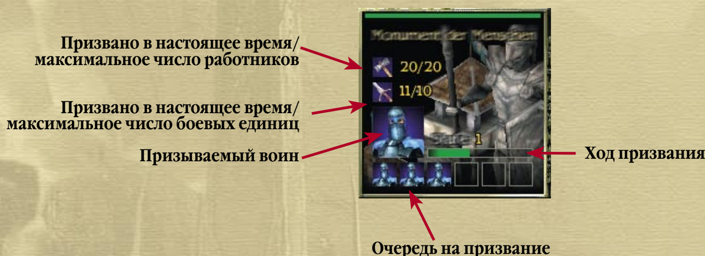
Сведения об использовании рунного планшета находятся в главе “Инвентарь”. Помимо этого, рунные храмы служат базовыми лагерями – с них начинается поселение. Так же в игре вам встретятся рунные храмы, в которых вы сможете призывать героев.



Призвание воинов в рунном храме

Подведите вашего персонажа к рунному храму и выберите храм. На панели действий появится символ, с помощью которого вы можете активировать этот рунный храм. Языки пламени и горящие глаза статуй означают, что храм активирован. Теперь, если выделить его, на панели действий появится список воинов или героев, которых можно призвать. В начале игры вы найдете храм людей и сможете создавать рабочих-людей, так как ваш персонаж владеет этой руной с начала игры.

Вы можете одновременно поставить в очередь на призвание до семи воинов или работников, которые будут создаваться один за другим.



По завершении призвания, воин выходит из рунного храма и ждет дальнейших указаний. Если выделить рунный храм и щелкнуть правой кнопкой на карте, вы установите место сбора для новых воинов, обозначенное флагом.

В каждом поселении может быть только определенное количество ваших подчиненных. Это количество зависит от имеющихся зданий и ресурсов. В рунном храме вы можете посмотреть, сколько рабочих или воинов из максимально возможного количества у вас уже есть. Максимальное количество тех или иных подчиненных растет по мере развития поселения, причем зависит от типа штаба, который у вас есть, и от наличия других сооружений.

Каждый раз, когда вы призываете подчиненного, не требующего затрат ресурсов (например, рабочих), или героя, на это тратится рунная сила. Чем меньше рунной силы остается у вашего персонажа, тем больше времени займет призвание очередного подчиненного. Текущее количество рунной силы отображается в окне выбора, когда вы выделяете персонажа или рунный храм. Рунная сила со временем восстанавливается.

Сбор ресурсов

Ресурсы нужны для строительства и ремонта зданий, а так же для призвания боевых единиц. Источники ресурсов можно найти на карте. Некоторые виды ресурсов добывают рабочие, для других нужны специальные сооружения.

Количество и виды ресурсов, которые есть у вас в наличии, показано в верхней части игрового экрана.

.

Материалы, добываемые рабочими:

 **Дерево:** основной стройматериал.

 **Камень:** стройматериал.

 **Железная руда:** используется для изготовления оружия и других предметов.

Материалы, для которых требуются специальные постройки:

 **Лунное серебро:** очень редкий металл, нужен для оружия гномов и темных эльфов.

 **Арайя:** магическая вода, производит ману для людей и эльфов.

 **Лэнья:** магическое растение, создающее эльфийскую магию, используется эльфами и орками.

 **Пища:** поддерживает ваших персонажей.

Добыча и обработка ресурсов

Для добычи дерева, камня и железа достаточно выделить несколько рабочих и щелкнуть на источнике ресурсов правой кнопкой. Рабочие отправятся туда и начнут добывать соответствующий ресурс. Все, что рабочие добыли, они отнесут в рунный храм или в специальное сооружение для дальнейшей обработки.

Если отдать рабочему другую команду, в то время как он добывает ресурсы или переносит добытое, эта продукция теряется. Чтобы ускорить процесс добычи, постройте лесопилки, каменоломни и рудники. Тогда ваши работники будут относить все добытые ресурсы в эти здания для переработки. Магические ресурсы - арайя и лэнья - не требуют дальнейшей обработки, для их получения достаточно построить соответствующие здания.

Истощение ресурсов

Когда источник сырья истощается, рабочие ищут другой источник в определенном радиусе. Если они ничего не находят, они прекращают всякую деятельность и ждут указаний. Только вырубка деревьев необратима - остальные ресурсы постепенно восстанавливаются, обеспечивая неограниченную выработку.

Строительство зданий

Для строительства зданий тоже используются рабочие, так что вам следует создать их побольше, чтобы добыча ресурсов не уменьшилась, пока идет строительство. Когда вы выделяете рабочего, на панели действий появляется пиктограмма молотка. Щелкнув на ней, вы увидите список зданий, которые можно построить. Затемненные здания построить пока нельзя из-за нехватки ресурсов или отсутствия других зданий. Причина, по которой строительство невозможно, выделена красным во всплывающей подсказке.

Контуры зданий

Как только вы выбираете здание для постройки, рядом с курсором появляется его контур. Теперь нужно найти место для строительства. Перемещайте курсор мыши (при этом можно прокручивать карту), чтобы подыскать место для строительства этого здания. Контур появляется только тогда, если местность подходит для строительства, так что если вы укажете на холмистую территорию или лес, контур останется на последнем подходящем месте, и возле курсора появится красный символ, означающий, что это здание здесь построить нельзя.

Чтобы повернуть здание, удерживайте клавишу “CTRL” и вращайте колесико мыши. Когда выберете место, щелкните на нем - рабочие немедленно отправятся туда и примутся за дело. О ходе работы можно узнать, щелкнув на строящемся здании - в окне выбора появится индикатор прогресса строительства. Чем больше рабочих участвует в строительстве, тем быстрее здание будет закончено. Количество рабочих можно увеличить в любой момент, выделив нужных рабочих и щелкнув правой кнопкой на месте строительства. Также можно отозвать часть рабочих, выделив их и дав им другие указания.

Мастера

По окончании строительства здание начинает действовать. Рабочие, которые строили его, автоматически становятся мастерами в этом здании и сразу приступают к новым обязанностям. В случае, если присутствие мастера не требуется, или если рабочих было слишком много, оставшиеся рабочие ждут новых указаний возле здания. Флаг на верхушке здания показывает, занято оно или нет. Работа мастеров ускоряет добычу ресурсов.

Разрушение построек

Если здание вам больше не нужно, его можно уничтожить, выделив его и щелкнув на пиктограмме удаления на панели действий. После подтверждения уничтожение невозможно отменить, и вы теряете все ресурсы, затраченные на постройку этого здания.

Ремонт построек

Чтобы отремонтировать здание, выделите одного или нескольких рабочих, затем щелкните правой кнопкой на постройке. Рабочие начнут ее ремонтировать. При ремонте расходуются ресурсы.

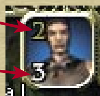
Усовершенствование воинов

Некоторые здания позволяют вам усовершенствовать ваших воинов и снабдить их дополнительными способностями. Для этого выберите здание, в котором можно провести усовершенствование, и выберите соответствующую пиктограмму на панели действий.

Дополнительные характеристики и свойства приобретают только те воины, которые были призваны после завершения усовершенствования.

Выбор незанятых рабочих

Если рабочий ничем не занят и ждет приказа, его можно быстро найти и выбрать с помощью пиктограммы рабочего в правом верхнем углу. Нижнее число на кнопке показывает, сколько у вас незанятых рабочих. Когда вы щелкаете на ней, вверху появляется цифра "1", означающая, что вы выбрали одного рабочего. Продолжая щелкать, вы можете выбрать нескольких работников. Если щелкнуть правой кнопкой на портрете в нижнем левом углу, вы увидите этих работников. Как только вы отдаете незанятым работникам какие-нибудь приказы (строить или ремонтировать что-нибудь, добывать ресурсы), число на кнопке рабочих уменьшается. Если нажать клавишу "CTRL" и щелкнуть на кнопке рабочих, будут выделены все незанятые рабочие. Нажатие "ALT" выделяет тех рабочих, у которых уже есть задание. Таким образом, если нажать и держать обе клавиши и щелкнуть на кнопке рабочих, будут выделены все рабочие, кроме мастеров в зданиях.



8. Сражения

Работники в сражениях

Если на ваше поселение напали, а у вас все еще нет боевых единиц, то работники могут защищаться сами – хотя их силы, конечно, не сравнить с силами воинов. Ваш персонаж может помочь им защищаться. В отличие от главного персонажа и героев, работники и призванные воины не умеют самостоятельно восстанавливать запас здоровья и маны. Чтобы их исцелить, нужна магия. Также исцелять их можно, затратив небольшое количество запасов пищи. Учтите, что работники, занятые делом, а также мастера, защищаться от нападения не будут.

Призвание боевых единиц

Как и у работников, сила призванных боевых единиц зависит от использованной руны. Для призвания всех боевых единиц необходимы ресурсы или специальное строение.

Например, людям нужна кузница. Если вы построите несколько кузниц, оружие будет производиться быстрее, следовательно, и воины тоже будут призываться быстрее.

Щелкните на рунном храме. На панели действий рядом с рабочими вы увидите все доступные для призвания боевые единицы. Чтобы создать новый тип боевых единиц, вам нужно найти или купить соответствующие проекты и поместить их в меню “Проекты” в инвентаре.

Если воин на панели действий затемнен и на нем нельзя щелкнуть, это означает, что вам не хватает ресурсов или каких-то зданий для его призвания. Подведите курсор мыши к пиктограмме этого типа воинов - появится подсказка. Тот ресурс, которого не хватает, будет помечен красным.

Атака врагов

Как и рабочие, воины появляются из рунного храма и ждут приказа. В основном управление воинами не отличается от управления рабочими. Когда воинов атакуют, или поблизости появляется враг, они начинают действовать самостоятельно. Если у них есть магическая сила, они применяют ее автоматически - как магические атаки, так и лечение товарищей. Чтобы атаковать врага, выделите воина и щелкните правой кнопкой на враге.

Максимальное количество боевых единиц

Выбрав рунный храм, вы можете узнать максимальное количество воинов в поселении (как и максимальное количество рабочих). Если вы уже построили малый штаб, вы можете постепенно увеличивать максимальное количество воинов. Щелкните на штабе, на панели действий появится пиктограмма, позволяющая увеличить максимально возможное количество воинов за указанное количество пищи. Вы можете повторять эту процедуру несколько раз, однако каждый раз вам потребуется все больше и больше пищи.

Магические атаки

Выделив героя или главного персонажа, вы можете выбрать заклинание или навык в панели действий. После этого соответствующее заклинание/навык действует автоматически, или появляется маленький символ возле курсора. Если он красного цвета, значит, это заклинание/навык нельзя использовать. Нужно навести курсор на допустимый объект, тогда стрелка станет зеленой и вы сможете применить заклинание, щелкнув левой кнопкой.

Помните, что некоторые боевые единицы противника обладают сопротивлением к определенным видам магии. Если вы применили заклинание, а вокруг противника появились белые искры, это значит, что заклинание не сработало. Вы также можете защититься от заклинаний противника, если снарядите своих героев особыми предметами, которые повышают сопротивление к разным видам магии.

При применении заклинания вашим персонажем или героями расходуется мана. Одно и то же заклинание нельзя применять несколько раз подряд – после первого применения пиктограмма заклинания на некоторое время остается затемненной. Чем мощнее заклинание, тем больше времени требуется на его перезарядку.

Выбрать всех воинов одного типа

Если вы хотите выбрать всех своих воинов одного типа, находящихся поблизости, щелкните на одном из них, удерживая нажатой клавишу "CTRL". Из выбранных воинов вы можете создать отряд, и в дальнейшем выбирать его нажатием горячей клавиши. Разумеется, вы можете составлять отряды из воинов разных типов – например, соблюдая баланс между воинами ближнего и дальнего боя. Щелкните на одном из портретов в окне выбора (внизу слева), чтобы выбрать отдельных воинов в отряде. Также при выделенном отряде вы можете выбирать воинов одного типа (в этом отряде), щелкнув кнопкой мыши, одновременно удерживая клавишу "CTRL".

Раненые персонажи

Когда запас здоровья персонажа уменьшается настолько, что индикатор становится красного цвета, скорость движения персонажа значительно снижается. К тому же такой персонаж может внезапно бежать с поля боя. Поэтому раненых необходимо своевременно лечить, например – с помощью заклинания исцеления. Если у вас есть склад с пищей, то работники и воины могут лечиться самостоятельно – но учтите, что на лечение тратятся запасы пищи. Персонаж и герои лечат себя сами, им пища не нужна.

Построение

Ваши отряды или просто группы войск могут принимать различные построения. Чтобы приказать им построиться, воспользуйтесь кнопкой построений на панели действий. По щелчку на этой кнопке персонажи занимают позиции согласно указанному типу построения – их вы можете выбрать на той же панели действий. Если вы пользуетесь видом от третьего лица, то построения можно назначать только в том случае, если ваш персонаж не входит в выбранную группу.

Нападения на рунные храмы

На рунные храмы противника можно и нужно нападать. Их нельзя уничтожить, но можно существенно повредить. Если вы хотите атаковать рунный храм, выберите воинов, щелкните на храме, и войска будут атаковать его до тех пор, пока он не придет в негодность. Теперь противник не сможет призывать свежие войска в этом храме, пока не отремонтирует его и не захватит снова. Все рунные храмы со временем восстанавливаются, правда – медленно.

Фамильяры

Герой может призывать фамильяров – магических существ, которые помогают ему, везде сопровождают его и защищают от врагов. Фамильяры становятся доступны сразу после того, как персонаж или герой выучит соответствующее заклинание и приобретет навык.

Герои

Помимо рунных храмов соответствующих рас (называемых в игре **Храмами Служения**) существуют также **Храмы Героев**. Герои – это воины, обладающие разнообразными способностями и более широким спектром возможных действий, чем обычные воины. Их можно снаряжать, ими можно управлять как и главным персонажем, но, в отличие от вашего персонажа, они не зарабатывают очки опыта. Управлять Храмом Героев так же просто, как и обычным рунным храмом. Его надо захватить, а затем на панели управления вы увидите, каких героев в этом храме вы можете призвать. Для вызова героев существуют особые руны, которые нужно установить в рунный планшет в инвентаре. Как только вы установите руну в планшет, вы можете снарядить героя в соответствующем разделе инвентаря. Когда герой погибает, предметы не пропадают – призовите его повторно, и вы увидите, что все предметы у него сохранились.

Чтобы назначить герою основное заклинание, которым он будет автоматически пользоваться в бою, выберите героя, затем щелкните на выбранном заклинании правой кнопкой мыши. Теперь это заклинание отмечено, и герой будет пользоваться им в сражении самостоятельно. Чтобы отменить выбор, еще раз щелкните на этом заклинании правой кнопкой мыши.

Призвание героя требует затраты **рунной силы**. Чем меньше рунной силы у главного персонажа, тем больше времени уходит на призвание очередного героя. Рунная сила восстанавливается самостоятельно. Выберите вашего персонажа, и в окне выбора будет показано, сколько у него рунной силы.

Система “Укажи и действуй”

В игре “SpellForce” вы можете отдавать приказы классическим способом: выбрать собственного персонажа, затем тип атаки, затем щелкнуть правой кнопкой мыши на противнике.

Тем не менее, существует еще один способ – система “укажи и действуй”. Щелкните на вражеском персонаже, и вы увидите **пиктограммы возможных действий** под пиктограммами персонажа, героев и отрядов. Выберите нужное вам действие, и соответствующий персонаж, герой или отряд атакуют противника с учетом указанного вами типа действий. Меч означает ближний бой, а персонажу и героям можно назначать магические атаки. Таким образом, вы можете прямо в бою быстро менять тактику и координировать действия своих подчиненных, что очень важно при сражении с несколькими противниками. Так вам не придется тратить лишнее время на то, чтобы сначала выбрать своего персонажа, а потом определить его дальнейшие действия.

Также система “укажи и действуй” предлагает вам разумные действия для выбранного персонажа. Именно поэтому, когда вы выбираете дружественных персонажей, под портретами персонажа и героев появляются пиктограммы только положительных заклинаний – например, исцеления и усиления.

Чем меньше пиктограмма действия, тем дальше объект – так вы сможете разобраться, насколько далеко отстоит от персонажа цель, и как долго ему придется идти, чтобы выполнить приказ. Команды “укажи и действуй“ появляются только под пиктограммами тех персонажей, которые находятся на определенном расстоянии от выбранного противника.

.

Выбор сильнейшего противника

Чтобы выбрать самого сильного противника и воспользоваться системой “укажи и действуй” нажмите клавишу “**TAB**”. Так вам будет проще действовать в бою. Чтобы по очереди выбирать противников, нажимайте клавишу “**TAB**” несколько раз.

Обыск противников и сундуков

В игре вам попадутся сундуки, которые будут светиться. Некоторые трупы врагов тоже бывают подсвечены. Подсветка означает, что там находятся предметы, которые вы можете взять с собой.

Выберите одного из ваших героев или главного персонажа и щелкните правой кнопкой мыши на сундуке или поверженном противнике. Если персонаж стоит близко к указанному объекту, в левой части экрана появится окно с содержимым объекта. Щелкните на тех предметах, которые вы хотите забрать. Предметы будут перемещены к вам в инвентарь.

Чтобы забрать сразу все предметы, щелкните на галочке внизу окна. Чтобы рассмотреть предметы или экипировать ими героя, перейдите в меню инвентаря.

Вражеские поселения

В поселениях противника постоянно призываются новые войска. Чтобы враг больше не мог призывать армии, вы должны разрушить все его здания. Чтобы сделать это, выберите несколько воинов, щелкните на здании, и войска будут атаковать его до тех пор, пока не уничтожат полностью.

Оповещения на карте

Если на ваши войска нападают, то на карте появляется **красный указатель**, отмечающий место сражения. Нажмите клавишу "ПРОБЕЛ", чтобы увидеть место сражения. В этом случае вам пригодится система "укажи и действуй", так как вы сможете щелкнуть на противнике и отправить к месту боя персонажа, героев или отряд.

Патрули противника

Враги не спят и даже не дремлют – они высылают отряды разведчиков, чтобы обнаружить ваши войска. Как только патруль противника обнаруживает ваш отряд, на карте появляется **желтый круг**, показывающий, что враг обнаружил ваши войска. В этом случае вы можете попытаться перехватить вражеский отряд лазутчиков – еще до того, как он вернется обратно и оповестит основные силы противника. Но даже если вам удастся перехватить первый патруль, вскоре неподалеку от этого места вам придется схватиться со вторым, большим патрулем, посланным на поиски пропавшего.

Связующий камень

Когда ваш персонаж погибает в бою, он автоматически возрождается у последнего активированного связующего камня. Чтобы активировать связующий камень, подведите к нему персонажа и выберите камень. Затем щелкните на пиктограмме на панели действий. Связующий камень начнет светиться – значит, он активирован.

Связующие камни действуют почти так же, как порталы. Выберите связующий камень и щелкните на пиктограмме путешествий: появится список всех активированных камней, к которым может переместиться ваш персонаж. Щелкните на названии места назначения, и ваш персонаж переместится туда.

Между гибелью персонажа и его возрождением у связующего камня проходит примерно две минуты игрового времени. Возрожденный персонаж теряет немного опыта.

Титаны

Каждая из шести рас может призвать титана. Титаны – это исключительно сильные создания, каждое из которых способно в одиночку разгромить целую армию. Призвать можно только одного титана одновременно. Если титан погибает, его будет очень сложно призвать снова.

Для того, чтобы призвать титана, необходимо построить большой штаб. Щелкните на нем, затем на панели действий выберите титана. Если у вас достаточно ресурсов, титан вскоре появится.

9. Коллективная игра

В коллективной игре может принимать участие до 8 человек. Играть можно по локальной сети или через интернет. Каждый игрок должен выбрать персонажа из 10 предложенных (каждый персонаж полностью снаряжен). В отличие от кампании, ваш персонаж не получает опыт, не набирает уровни, и у него нет инвентаря.

Выбор сети

Сначала вам нужно определить, будете вы играть в локальной сети или через интернет. Затем выберите имя пользователя и введите его в соответствующее поле. Для того, чтобы играть через интернет, вам необходимо действующее соединение с интернетом и модем с минимальной скоростью передачи данных 56 Кб/с.

Локальная сеть

Вам будет показан список игр на всех доступных в данный момент серверах. Выберите игру, в которой вы хотите принять участие, и нажмите кнопку “Присоединиться”. Введите пароль, если нужно. Затем вы перейдете на экран подготовки к игре.

Чтобы создать собственную игру, нажмите кнопку “Создать игру”. Настроить игру по своему вкусу можно на экране подготовки к игре. Выберите персонажа из предложенного списка и присоединитесь к команде. Затем выберите место начала игры.

В обзоре игры вы увидите, кто еще вступает в игру. Вы можете обмениваться с игроками сообщениями в окне общения. Когда вы будете готовы вступить в игру, измените цвет вашего статуса на зеленый. При создании игры вы можете установить пароль, закрыть игру (не позволять к ней присоединяться), начать игру или выйти из игры.

Интернет

Вы увидите список действующих серверов. Щелкните на одном из них, затем на кнопке “Соединение”. Если вам известен IP-адрес сервера, введите его в поле “Соединение с IP”. Чтобы создать собственную игру, нажмите кнопку “Создать игру”.

10. Авторы

Phenomic Game Development

Директор разработки
Волькер Вертк

Технический директор
Дирк Риндж

Ведущий художник
Свен Либех
Virgin Lands Computeranimation GmbH:
Волькер Яклейн

Ведущий разработчик концепции
Стеффен Иттерхейм

Ведущий консультант
Торстен Ропке

Исполнительный продюсер
Ральф Адам

Главный менеджер
Борис Кункель

Дизайн игры
Волькер Вертх

Дизайн миссий
Арне Оеме

Дополнительный дизайн миссий
Стеффен Иттерхейм
Йохен Пекец
Волькер Вертх

Разработка интерфейса пользователя
Свен Либех
Волькер Вертх

Разработка уровней для индивидуальной игры
Сидони Лангер
Андреас Либескайнд

Разработка уровней для коллективной игры
Маркус Амбергер
Маркус Лабсик
Андре Векесер

Программсисты сценария
Стеффен Иттерхейм
Арне Оеме
Йохен Пекец
Менеджмент
Хольгер Бекер

Ассистент по разработке игры
Андреас Юркш

Разработка видеороликов
Марко Радамахер
Сюжет и диалоги
Арне Оеме

Руководство пользователя
Фалько Леффер

Ведущий программист
Дирк Риндж

Графическое программирование
Зирка делль Оро-Фридл
Андреас Ницше
Питер Прайд
Дирк Риндж

Программирование спец-эффектов
Зирка делль Оро-Фридл

Программирование игровой логики
Маттиас Бест
Марко Кейтен
Тобиас Спренгер

Программирование для Сети
Марко Кейтен

Программирование ИИ
Драгика Калина
Питер Прайд

Программирование интерфейса пользователя
Клаус Герстле
Андреас Ницше

Программирование звука
Андреас Ницше
Дирк Риндж

Программирование редактора
Тобиас Спренгер

Дополнительное программирование
Стефен Бендель (*Эффекты*)

Концепт-художники
Андреас Адамек
Мартин Фидлер

2D-графика и текстуры
Хоа Ту Нгок

Разработка персонажей
Formgeber

Разработка 3D-моделей
Кристиан Сикора
Криштоф Золлингер
Artisan 3D
Render.ru
Virgin Lands Computeranimation

Ассистент по разработке 3D-моделей
Мартин Фидлер

Анимация 3D
Кристиан Сикора
Virgin Lands Computeranimation

Ассистент по анимации 3D
Мартин Фидлер

Графиеский дизайн интерфейса
Хоа Ту Нгок

Дизайн упаковки
Свен Либих
Virgin Lands Computeranimation

Спец-эффекты
Зирка делль Оро-Фридл

Музыка и звуковые эффекты
Dynamedion Sounddesign
(www.dynamedion.com)

Руководители тестирования
Торстен Ропке
Томас Вогт

Игру тестировали
Стефан Арндт
Николаус Блюмлейн
Джонатан Сефарелло
Гуру Гиртц
Силке Гола
Майкл Кайрат
Сайлас Катценбах
Филипп Керстинг
Оливер Лендрок
Дирк Менеке
Арсия Нассер Задэ
Хейко Сеннерт
Ларс Столлей
Йоханнис Томас
Томас Вогт

Системный администратор
Кристиан Хакер

Особая благодарность
Бриджит Краузе
Microsoft DirectX Developer Support, особ.
Майк Берроуз и Чаз Бойд
nVidia Developor Support, особ. Фил Скотт
и Дарил Стилл
ATI Developer Support, особ. Ричард
Хадди, Джейсон Митчелл, Кевин Стрейндж

JoWooD Productions Software AG

Продюсер
Кристиан Браун

Дикетор разработки продукта
Роберт Аль-Яжди

Директор маркетинга
Герард Коссаер

Менеджер международноой локализации
Николаус Грегорик

Ведущий художник
Сабина Шмидт

Менеджер международной безопасности & защиты
Герхард Ньюхофер

Директор международных продаж и производства
Фритц Ньюхоффер

Координация QA
Стефан Спилл

Руководители тестирования
Норберт Ландертшамер
Роберт Гернлер
Рейнхард Голловитц

Игру тестировали
Йорг Бергер, Маркус Брукер, Мартин Вахер, Уве Дрешер, Бенедикт Эбли, Роланд Гаал, Катарина Грассегер, Георг Гризхофер, Петра Грассегер, Антон Хэндл, Оливер Хельмхарт, Барбара Хоквиммер, Андреас Кайнер, Кристиан Каргл, Стефан Клашка, Рене Крейцбихлер, Александр Кумер, Рудольф Куссбергер, Петер Липпуш, Хедвиг Матл, Марио Мозер, Бернд Пикбайер, Харальд Плодер, Кристиан Польхаммер, Михай Попеску, Стефан Радосевич, Эвелин Ринеш, Эрвин Рудофер, Петер Шикер, Вальтер Шидхофер, Геральд Шурль, Разван-Антон Сикареску, Маттиас Тумер, Дагмар Тифенбахер, Томас Шварц, Стефан Рейтмайер, Харальд Фритц

Менеджер сайта
Мартин Лендбрюггер
Марк “Плекс” Олбертц

Особая благодарность
“Хоппер”
Саша Пьеро
Оливер Стауде-Мюллер
Мариан Суран / Cauldron Ltd.
Мануэль Фишер

Видеоролики & маркетинговые материлы в высоком разрешении
Virgin-Lands Computeranimation GmbH

Движения
metricminds

Дополнительный консультации и бета-тестирование
Enzyme Testing Labs, Inc.

Запись голосов немецкой версии
Ton-in-Ton Wolfgang Zarges

BigBen UK

Глава продаж
Майк Сандерсон

Дизайн графики
Симон Скоффин

PR в прессе
Ник Кларксон и Брэдли Холдер

Глава программной разработки
Ник Блоуэр

Продажи
Ник Меггисон

Координатор
Ричард Грэхэм

Издатель в России
«Руссобит-М»

Генеральный продюсер
Dorota Konieczna

Исполнительный продюсер
Игорь Поляков

Контроль локализации
Святослав Мурзин

Тестирование
Алексей TIT Артемов, Евгений Grin Сунгуров

Реклама и полиграфия
Максим Соболев

PR менеджер
Виктор Зуев

Локализация
iprom

Директор
Алексей Постников

Руководитель отдела локализаций
Федор Куликов

Переводчик
Яна Тимкова

Программист локализации
Михаил Бисеров

Тестеры
Саша Птицын
Владислав Марченко

11. Команды клавиатуры и мыши

Вид от третьего лица:	
Движение вперед:	стрелка вверх, кл.“W”
Движение назад:	стрелка вниз, кл. “S”
Повернуть налево:	стрелка влево, кл. “A”
Повернуть направо:	стрелка вправо, кл. “D”
Взгляд по сторонам	нажать и удерживать правую кнопку мыши
Изометрическая проекция:	
Прокрутка экрана:	клавиши со стрелками, кл. “AWSD”
Взглянуть влево:	“DEL”, кл. “Q”
Взглянуть вправо:	“END”, кл. “E”
Ориентация камеры на север:	“HOME”, кл. “T”
Удерживать правую кнопку мыши:	прокрутка
Увеличение масштаба:	“Pg Up”, кл. “R”
Уменьшение масштаба:	“Pg Dn”, кл. “F”
Инвентарь:	I
Переход к месту события (сражения):	ПРОБЕЛ
Назначить отряд:	CTRL+1 – CTRL+6
Выбор отряда, двойное нажатие – переход к выбранному отряду:	1 - 6
Выбрать главного персонажа/героя:	F1 - F6
Выбор:	щелчок левой кнопкой мыши
Выбор рамкой:	щелкнуть и удерживать левую кнопку мыши
Добавить персонажей в отряд или убрать из отряда:	SHIFT-левая кнопка мыши
Выбрать боевые однотипные единицы:	CTRL- левая кнопка мыши
Добавить боевые единицы одного типа к выбранным или убрать:	CTRL-SHIFT- левая кнопка мыши
Отправить войска в указанную точку (не обращать внимания на врагов):	правая кнопка мыши
Отправить войска в указанную точку (нападать на встреченных врагов):	CTRL-правая кнопка мыши
Установить точку маршрута для отряда или персонажа:	SHIFT- правая кнопка мыши
Назначить отряду, за кем следовать:	SHIFT- щелчок правой кнопкой мыши на персонаже
установить маршрут патрулирования:	ALT- правая кнопка мыши

Горячие клавиши

M:	выбрать рунный храм (та же функция, что у кнопки “рунный храм”)
C:	прекратить действие (воин или работник тут же прекращает все текущие действия)
H :	удерживать позицию (выбранные персонажи сражаются, оставаясь на месте)
TAB:	выбрать сильнейшего противника из находящихся на экране
P:	пауза
ESC:	выход из игры
K:	уничтожить собственного воина или героя
Enter:	в режиме коллективной игры – общение с другими игроками
Shift+Enter:	в режиме коллективной игры – общение со своей командой
F7:	быстрое сохранение
F9:	быстрая загрузка
F12:	меню сохранения







PHENOMIC
GAME DEVELOPMENT

© 2003 by Phenomic Game Development.
© 2004 Компания Руссобит-М